

# مسح تأثير الألعاب الإلكترونية على المراهقين (للأعمار 10-18 سنة)



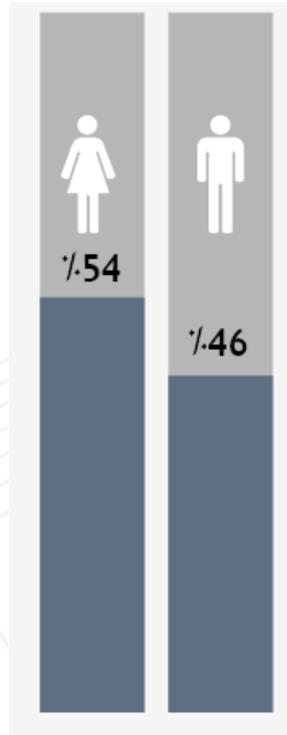
# أهم النتائج

- اشتملت عيّنة الدراسة على 3,623، من فئة المراهقين، شكلت الإناث 54% من مجملها، بينما شكل الذكور 46%.
- 92% من أفراد عيّنة الدراسة يمارسون الألعاب الإلكترونية.
- بيّنت نتائج الدراسة أن شدة الارتباط بالألعاب الإلكترونية تزيد بنسبة 29% عند الأشخاص الذين يمارسون هذه الألعاب بشكل متواصل، دون انقطاع أو أخذ قسط من الراحة خلال الجلسة الواحدة.
- كلما قلّ الشعور بالتواصل المباشر مع الأهل والأصدقاء، يزيد احتمال الشعور بضعف التركيز والانتباه بنسبة 25%، وأيضاً يزيد من احتمال تفضيل العزلة بنسبة 22%.
- يزداد احتمال ضعف مستوى النظر بنسبة 28% عند الأشخاص الذين يعانون من أعراض ضعف التركيز والانتباه، مقارنةً بأولئك الذين لا يعانون منها.
- الشعور بالحزن والاكتئاب يزيد من احتمال تفضيل الشخص للعزلة وعدم الاختلاط بالآخرين بنسبة 35%، ويزيد التعامل معهم بعصبية بنسبة 29%.
- هنالك علاقة طردية بين التعامل بعصبية مع الآخرين والتعرض للأرق واضرابات النوم ليلاً، حيث بيّنت نتائج الدراسة أنه كلما تعرض الشخص لمشاكل في النوم ليلاً، زادت نسبة التعامل بعصبية مع الآخرين بنسبة 25%.
- زيادة شدة الارتباط بالألعاب الإلكترونية تقلل من احتمال تركها بنسبة 32%.
- 49% من عيّنة الدراسة يمارسون ألعاب القتال والعنف؛ 55% منهم ذكور، و44% إناث. بتوزيع نسبٍ متقاربة لجميع المراحل العمرية.
- 78% أفادوا بتعلّقهم بالألعاب الإلكترونية وعدم الرغبة في الإقلاع عنها.

## أولاً: الخصائص الاجتماعية والديموغرافية لعينة الدراسة

### 1.1 توزيع عينة الدراسة حسب الجنس

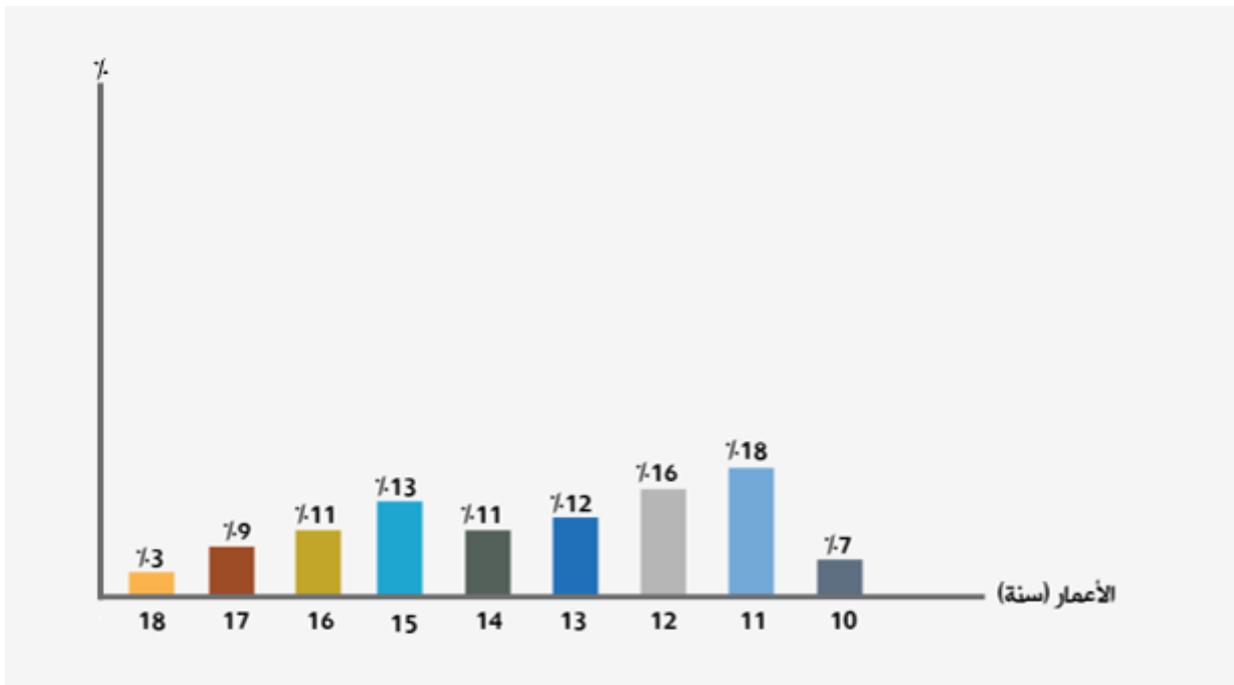
اشتملت عينة الدراسة على (3,623) من فئة الأطفال والمراهقين، شكّلت الإناث (54%) من مجملها، بينما شكّلت الذكور (46%)، كما هو مبين في الشكل (1):



الشكل (1): التوزيع النسبي لأفراد عينة الدراسة حسب الجنس

## 1.2 توزيع عيّنة الدراسة حسب الفئة العمرية

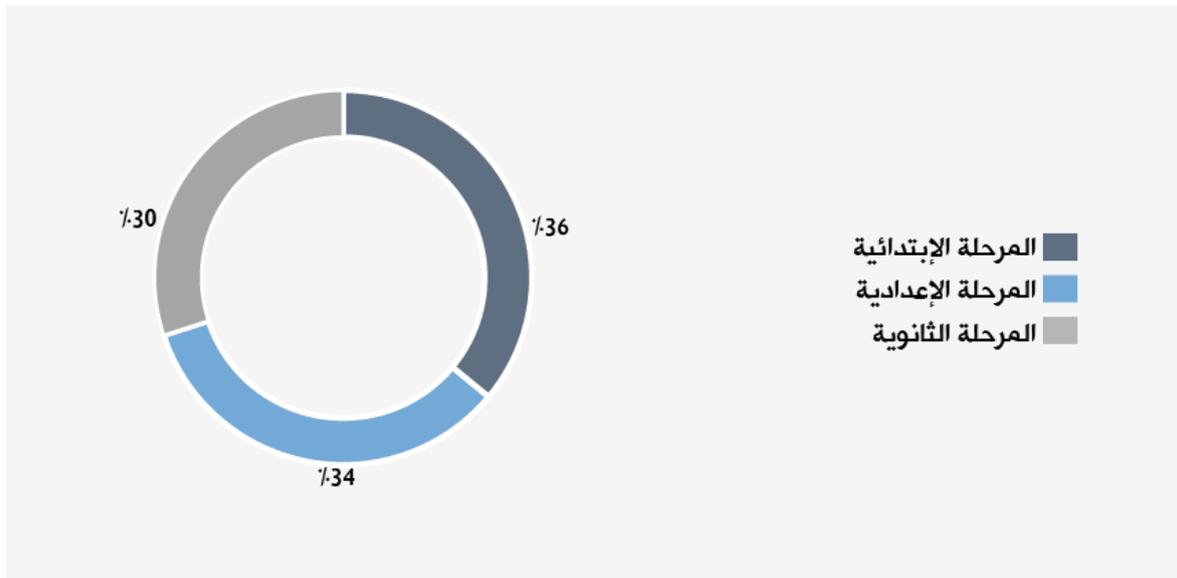
يبيّن الشكل (2) أن الفئة العمرية لعيّنة الدراسة تراوحت ما بين (10–14) سنة، بنسبة (64%) من مجموع عيّنة الدراسة. في المقابل، كانت نسبة الفئة العمرية ما بين (15–18) سنة (36%)، كما هو موضّح بالتفصيل في الشكل التالي:



الشكل (2): التوزيع النسبي لأفراد عيّنة الدراسة حسب الفئات العمرية

### 1.3 توزيع عيّنة الدراسة حسب المرحلة الدراسية

تم توزيع العيّنة حسب المرحلة الدراسية، وقد بلغت نسبة الأفراد في المرحلة الابتدائية (36%)، و(34%) في المرحلة الإعدادية، في حين بلغت نسبة من هم في المرحلة الثانوية (30%)، كما هو موضّح في الشكل (3):



الشكل (3): التوزيع النسبي لأفراد عيّنة الدراسة حسب المرحلة الدراسية

#### 1.4 توزيع عيّنة الدراسة حسب المحافظة

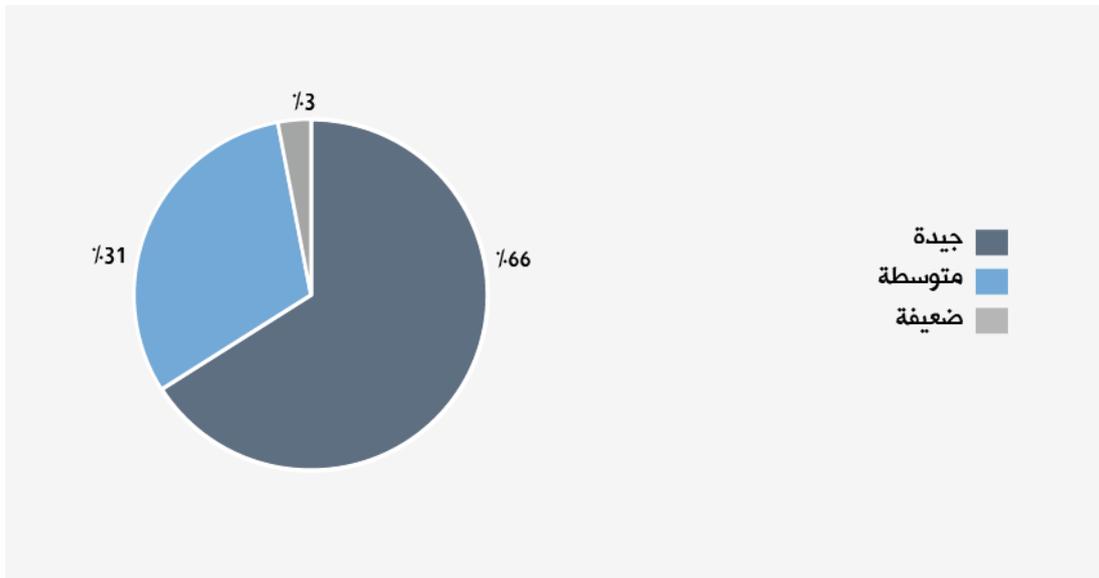
يبين الشكل (4) نسب توزيع أفراد عيّنة الدراسة حسب المحافظات السكنية في مملكة البحرين، حيث بلغت نسبة الساكنين في المحافظة الشمالية (27%)، أما سكان المحافظة الجنوبية ومحافظة المحرق فقد بلغت نسبتهم (24%) لكل محافظة، وفي محافظة العاصمة بلغت النسبة (22%)، كما يتّضح في الشكل التالي:



الشكل (4): التوزيع النسبي لأفراد عيّنة الدراسة حسب المحافظة

## 1.5 توزيع عيّنة الدراسة حسب الحالة المادية

يوضّح الشكل (5) نسب توزيع أفراد عيّنة الدراسة حسب الحالة المادية، حيث تبين أن غالبية العيّنة تعيش في حالة جيدة بنسبة (66%)، أما الذين يعيشون في حالة متوسطة فقد بلغت نسبتهم (31%)، والذين يعيشون في حالة ضعيفة كانت نسبتهم (3%) فقط.

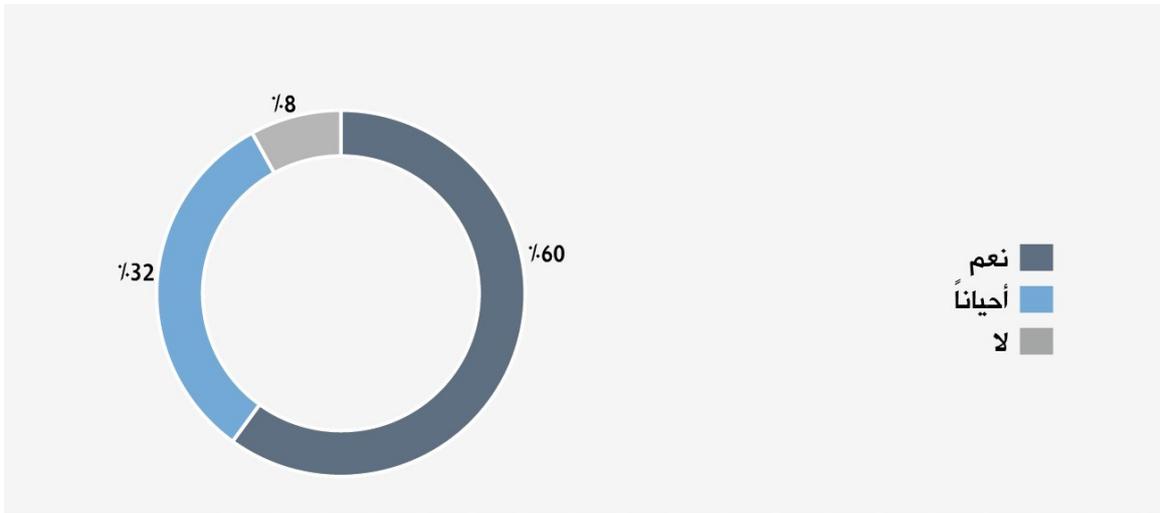


الشكل (5): التوزيع النسبي لأفراد عينة الدراسة حسب الحالة المادية

## ثانياً: آراء عيّنة الدراسة

### 2.1 ممارسة الألعاب الإلكترونية

بسؤال أفراد عيّنة الدراسة حول ممارستهم للألعاب الإلكترونية، أوضح (60%) بأنهم يلعبونها دائماً، في حين (32%) يلعبونها أحياناً. أما الأفراد الذين لا يلعبونها مطلقاً فجاءت نسبتهم (8%) فقط. يوضّح الشكل (6) هذه النسب:

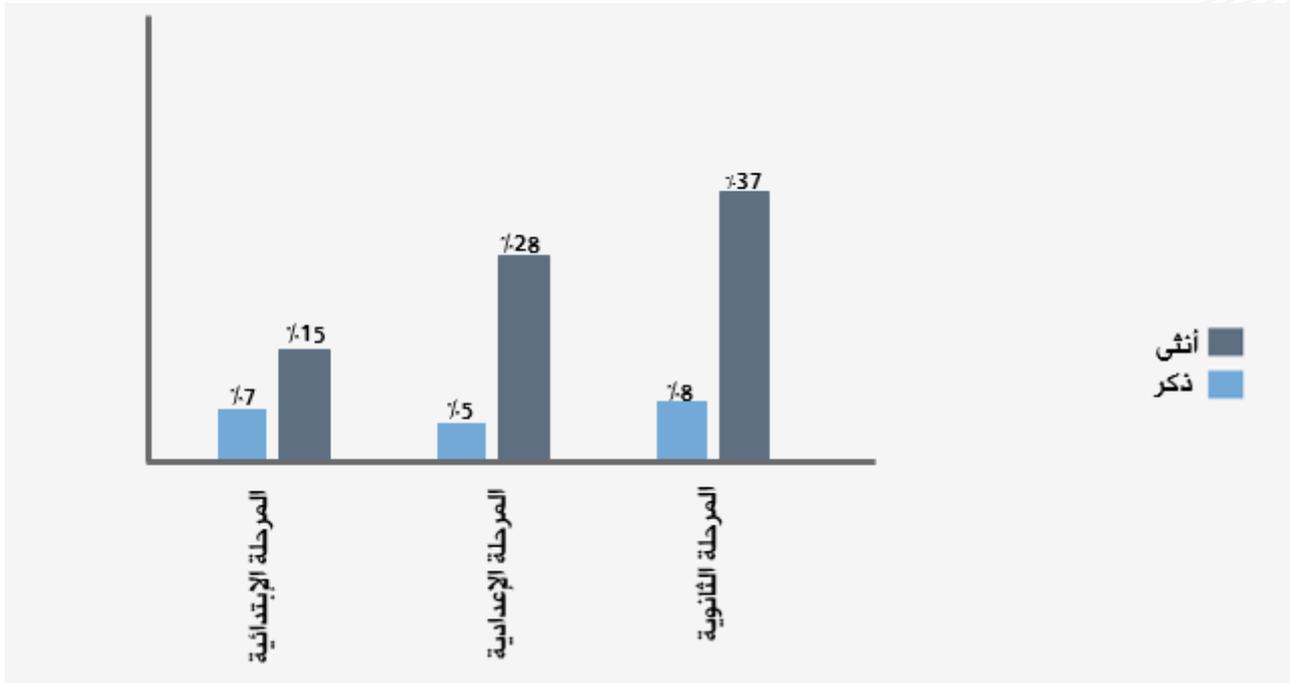


الشكل (6): التوزيع النسبي لإجابات عيّنة الدراسة حول ممارسة الألعاب الإلكترونية

## 2.2 عدم ممارسة الألعاب الإلكترونية

بالتحري عمن صرّحوا بعدم ممارستهم للألعاب الإلكترونية مطلقاً (8%)، تبين أن غالبيتهم إناث بنسبة (80%) كما يلي:

- (37%) في المرحلة الثانوية
- (28%) في المرحلة الإعدادية
- (15%) في المرحلة الابتدائية، ويبين الشكل (7) باقي النسب:



الشكل (7): التوزيع النسبي لبيانات من صرّحوا بعدم ممارستهم للألعاب الإلكترونية

## 2.3 أنواع الأجهزة الإلكترونية المستخدمة

استقصت الدراسة عن أنواع الأجهزة المستخدمة لممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث تبين ونسبة (65%) من عينة الدراسة أنها تستخدم الهواتف النقالة، ونسبة (43%) تستخدم أجهزة بلاي ستيشن، وتستخدم نسبة (27%) أجهزة الكمبيوتر. الشكل (8) يوضح باقي النسب:



الشكل (8): التوزيع النسبي لإجابات عينة الدراسة حول أنواع الأجهزة المستخدمة

## 2.4 نوع اللعبة الممارسة

جاءت نوعية الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أفراد عينة الدراسة حسب الترتيب التالي:

- 21% لعبة PUBG
- 19% لعبة Fortnite
- 12% ألعاب FIFA, PES & Dream League



الشكل (9): التوزيع النسبي لإجابات عينة الدراسة حول نوع اللعبة

## 2.5 الغرض من الألعاب الإلكترونية

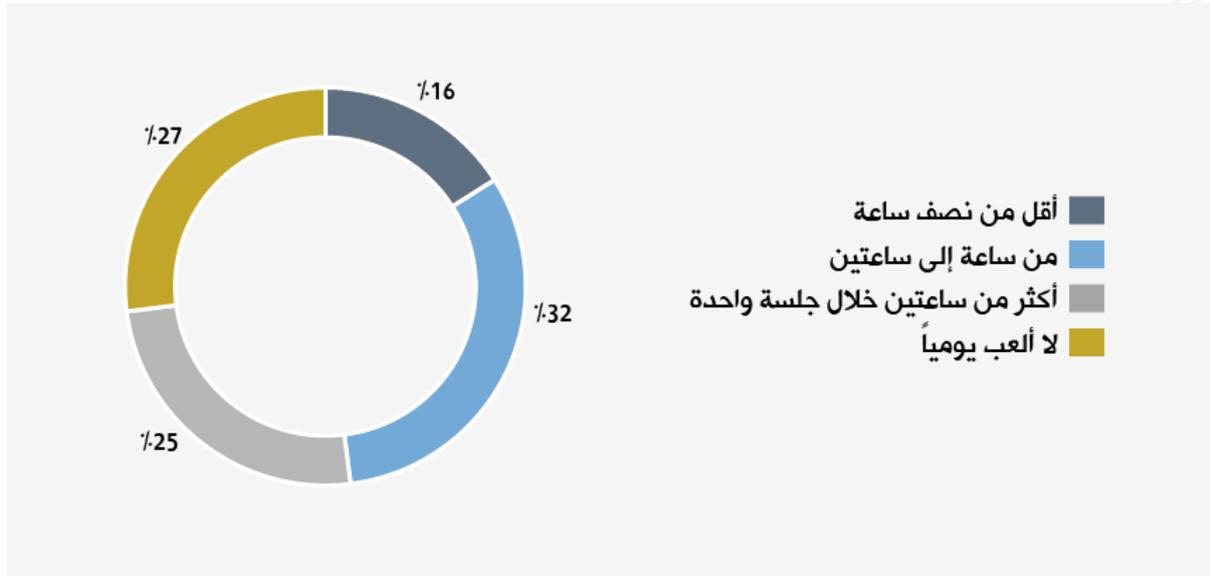
بسؤال عيّنة الدراسة عن الغرض من ممارسة الألعاب الإلكترونية، أفاد (72%) أن الهدف الأساسي هو التسلية، و(43%) لقضاء وقت الفراغ، و(10%) لشعورهم بالوحدة. يبيّن الشكل (10) هذه النسب:



الشكل (10): التوزيع النسبي لإجابات عيّنة الدراسة حول الغرض من ممارسة الألعاب الإلكترونية

## 2.6 المدة الزمنية المستغرقة في ممارسة الألعاب الإلكترونية

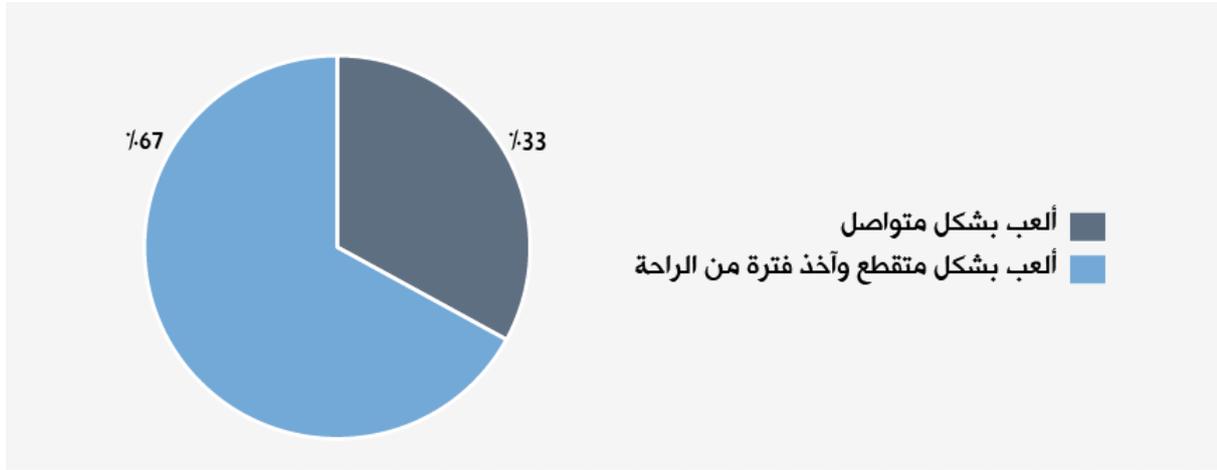
سؤلت عيّنة الدراسة عن المدة الزمنية المستغرقة في ممارسة الألعاب الإلكترونية خلال اليوم الواحد، حيث بيّن (32%) أنها تتراوح بين الساعة الواحدة والساعتين، مقابل (25%) يلعبونها لأكثر من ساعتين خلال الجلسة الواحدة، بينما أفاد (27%) أنهم لا يلعبونها بصورة يومية. يوضّح الشكل (11) توزيع هذه النسب:



الشكل (11): التوزيع النسبي لإجابات عيّنة الدراسة حول المدة الزمنية المستغرقة في ممارسة الألعاب الإلكترونية

## 2.7 الفترة الزمنية لممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل متواصل أو متقطع

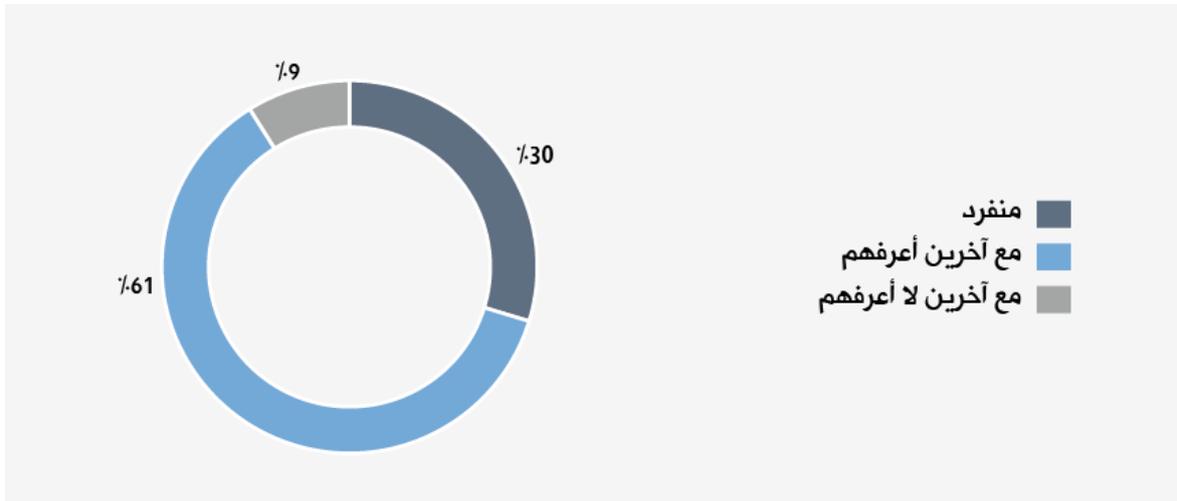
بسؤال أفراد عينة الدراسة عن أخذهم لفترات استراحة بين جلسات اللعب، أوضح (67%) أن فترة اللعب متقطعة وتتخللها فترات راحة، في حين يمارس (33%) منهم الألعاب الإلكترونية بشكل متواصل دون توقف، كما يتضح في الشكل (12):



الشكل (12): التوزيع النسبي لإجابات عينة الدراسة حول فترات ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل متواصل أو متقطع

## 2.8 اللعب بشكل فردي أم جماعي

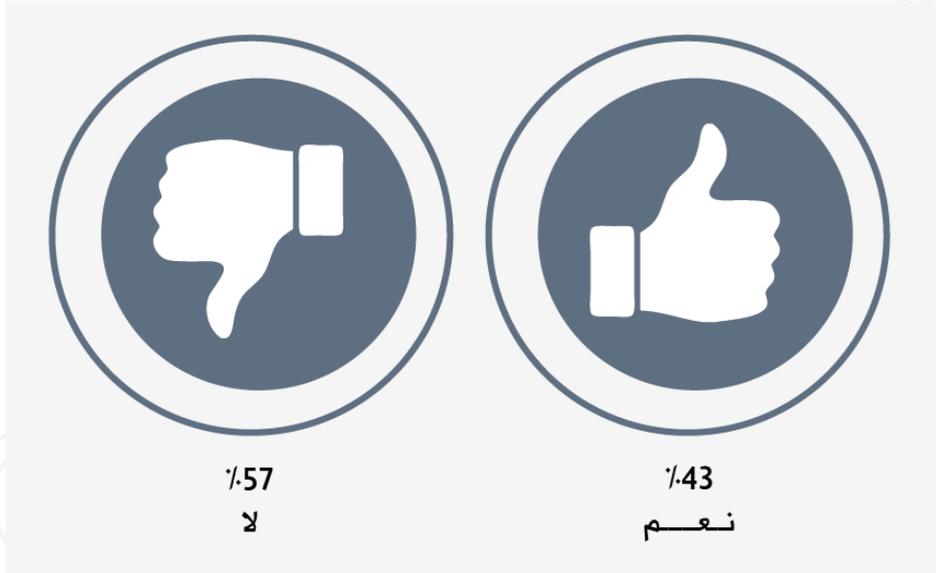
تم سؤال أفراد عينة الدراسة عن لعبهم بشكل منفرد أو مع آخرين، حيث أفاد (30%) أنهم يلعبون بمفردهم، في حين يلعب (61%) مع آخرين يعرفونهم، مقابل (9%) فقط يلعبون مع آخرين لا يعرفونهم. يوضح الشكل (13) هذه النسب:



الشكل (13): توزيع الإجابات حول اللعب بشكل فردي أو جماعي

## 2.9 التواصل مع الغرباء الذين يتم اللعب معهم خارج نطاق اللعبة

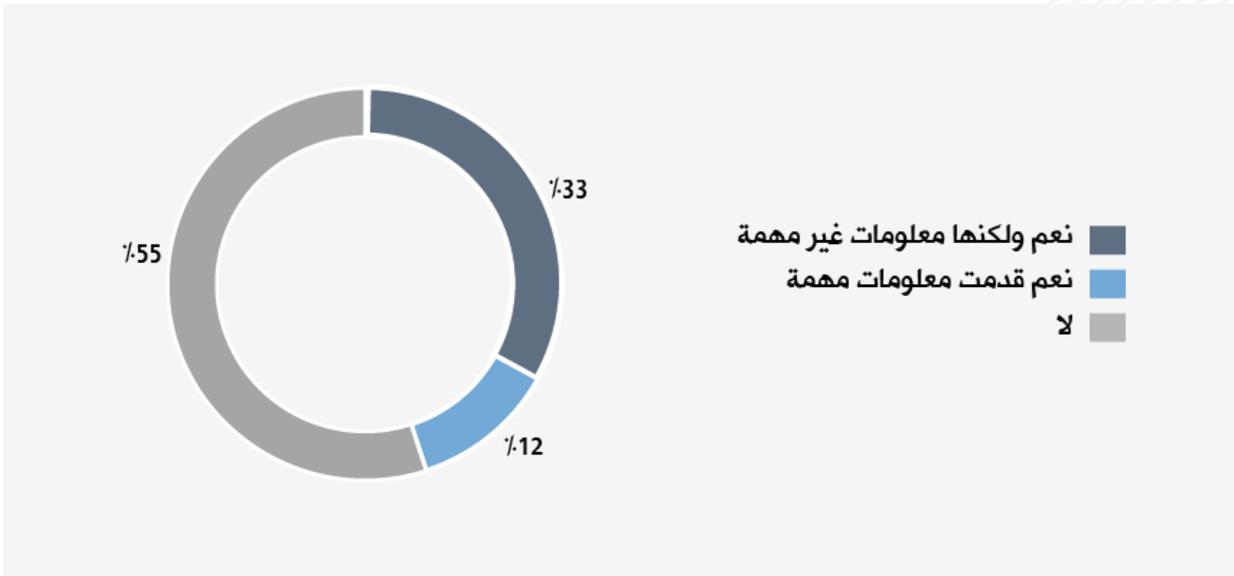
تم سؤال من صرح بلعبهم مع أشخاص لا يعرفونهم بمحاولة التواصل معهم خارج نطاق اللعبة، وأفاد (57%) أنهم لم يفكروا بالتواصل معهم، مقابل (43%) أفادوا بأنهم فكروا أو قاموا فعلاً بالتواصل، ويبين الشكل (14) هذه النسب:



الشكل (14): التوزيع النسبي لإجابات عينة الدراسة حول التواصل مع اللاعبين الغرباء خارج نطاق اللعبة

## 2.10 الإدلاء بمعلوماتٍ شخصية عبر الألعاب الإلكترونية

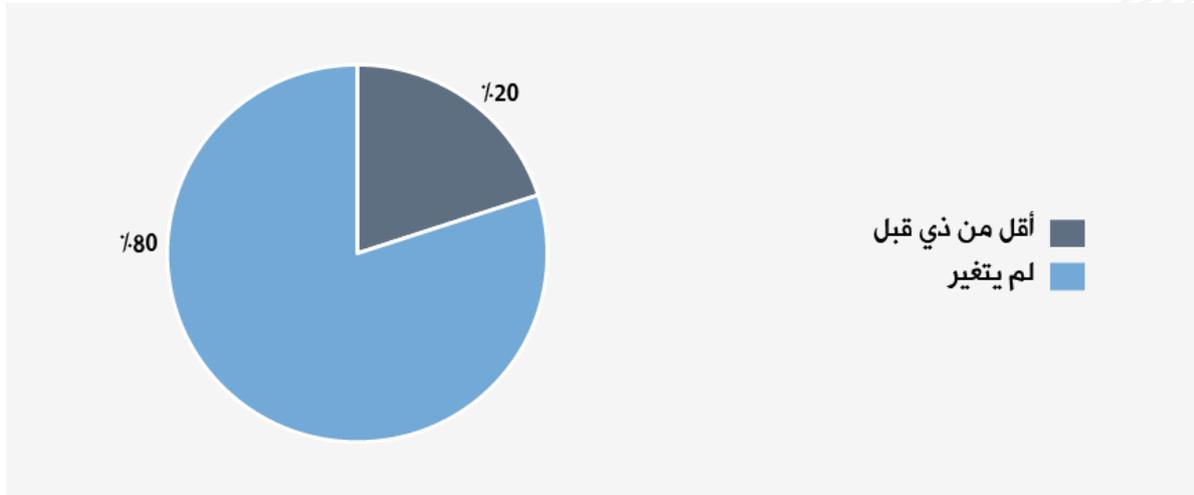
تم سؤال عيّنة الدراسة عن تقديم معلوماتٍ شخصية أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية مع الآخرين، وأوضحت إجابة هذا السؤال أن نسبة (55%) لم يقدموا أي معلوماتٍ شخصية عبر هذه الألعاب، في حين أفاد (33%) بأنهم قدموا معلوماتٍ شخصية لكنها غير مهمة، وأفاد (12%) من عيّنة الدراسة بتقديمهم لمعلوماتٍ مهمّةٍ وشخصية، بحسب الشكل (15) أدناه:



الشكل (15): التوزيع النسبي لإجابات عيّنة الدراسة حول الإدلاء بمعلوماتٍ شخصية عبر الألعاب الإلكترونية

## 2.11 مدى التواصل مع العائلة والأقارب والأصدقاء

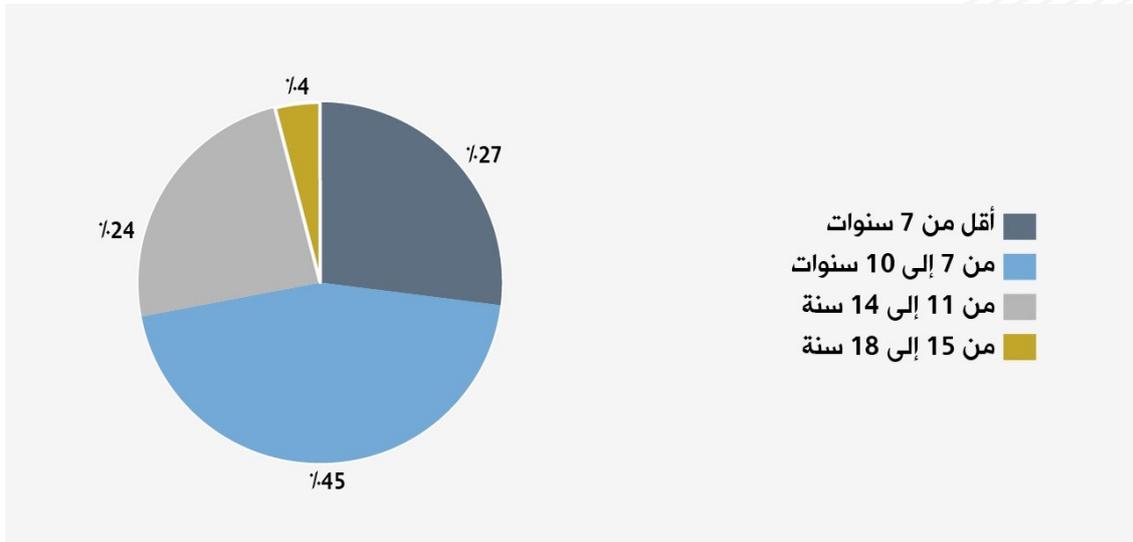
جرى سؤال عيّنة الدراسة عن مدى تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على التواصل مع العائلة والأقارب والأصدقاء، حيث أوضحت النتائج أن (80%) منهم لم يتغير تواصلهم مع العائلة والأقارب والأصدقاء، بينما أوضح (20%) منهم أن التواصل أصبح أقل من ذي قبل. يوضح الشكل (16) هذه النسب:



الشكل (16): التوزيع النسبي لإجابات عيّنة الدراسة حول مدى التواصل مع العائلة والأقارب والأصدقاء

## 2.12 المرحلة العمرية لبدء ممارسة الألعاب الإلكترونية

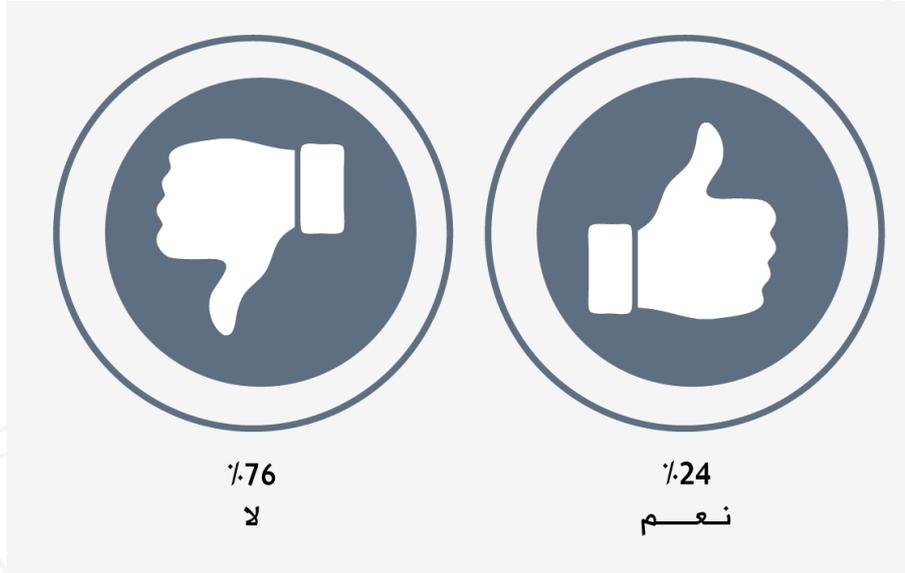
تم سؤال المبحوثين عن المرحلة العمرية التي بدأوا فيها بممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث جاءت الغالبية في سن (7-10) سنوات بنسبة (45%)، في حين شكلت نسبة (27%) أقل من 7 سنوات، و (24%) في سن (11-14) سنة، وشكل (4%) من هم في فئة (11-18) سنة. يوضح الشكل (17) هذه النسب:



الشكل (17): التوزيع النسبي لإجابات عينة الدراسة حول المرحلة العمرية لبدء ممارسة الألعاب الإلكترونية

## 2.13 الإنتباه والتركيز الذهني

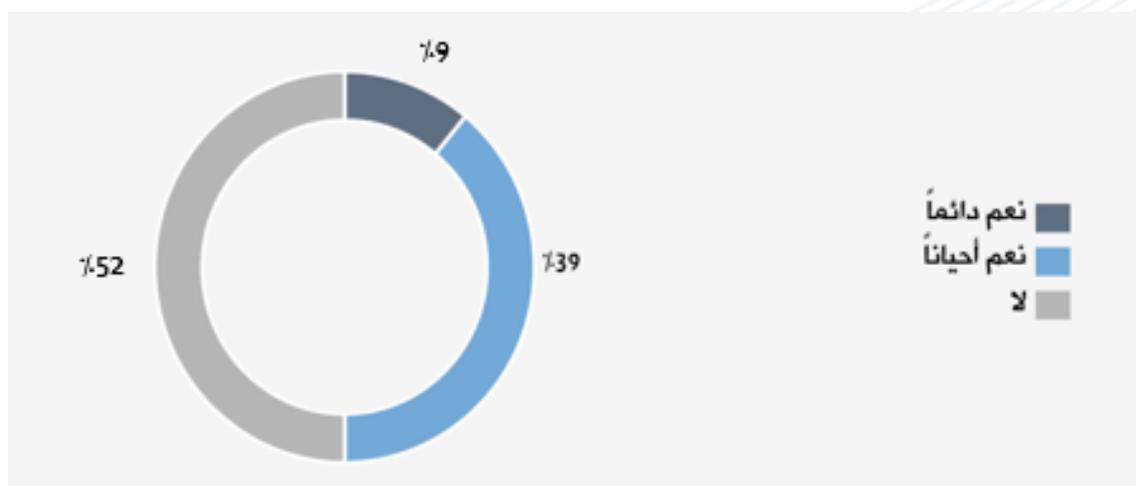
تطرقت الدراسة إلى مدى تغير مستوى الإنتباه والتركيز الذهني، حيث بيّن (76%) بأنهم لا يشعرون بأي ضعفٍ في تركيز الإنتباه في الفترة الأخيرة، مقابل (24%) لاحظوا ضعفاً بعد ممارسة الألعاب الإلكترونية. يوضّح الشكل (18) أدناه هذه النسب:



الشكل (18): التوزيع النسبي لإجابات عينة الدراسة حول الإنتباه والتركيز الذهني

## 2.14 الانفعالات النفسية

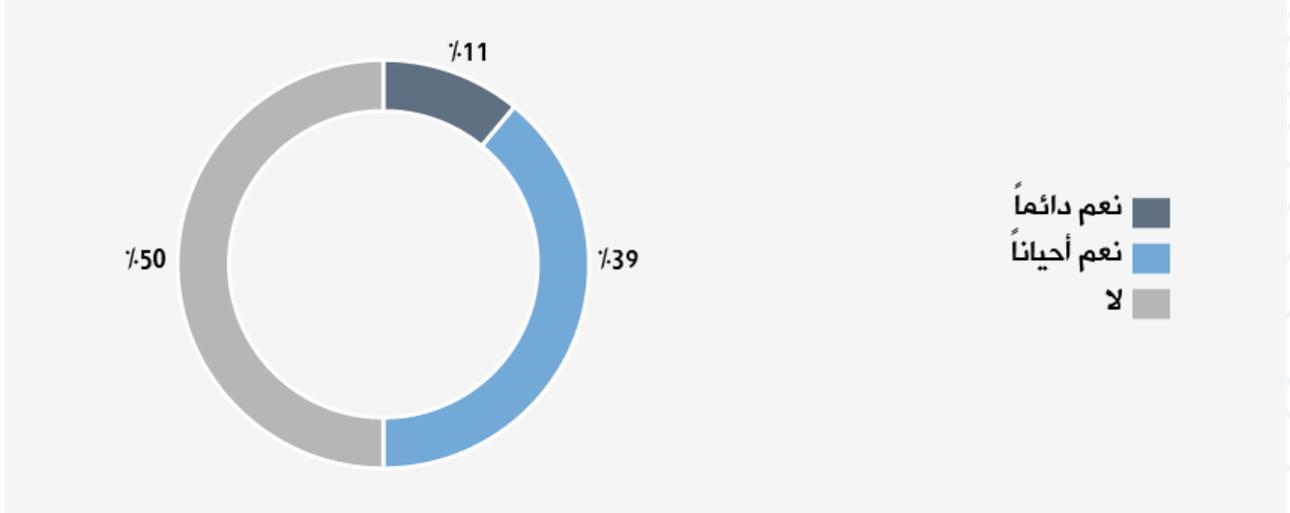
تطرقت الدراسة أيضاً إلى سؤال أفراد العينة عن الشعور بالحزن والاكتئاب مؤخراً، حيث أفاد (52%) بأنهم لم يشعروا بأي تغير، مقابل (39%) صرحوا بشعورهم بذلك أحياناً، و(9%) يعترفهم هذا الشعور دائماً. يوضح الشكل (19) النسب:



الشكل (19): التوزيع النسبي لإجابات عينة الدراسة حول الانفعالات النفسية

## 2.15 تفضيل العزلة وعدم الإختلاط بالآخرين

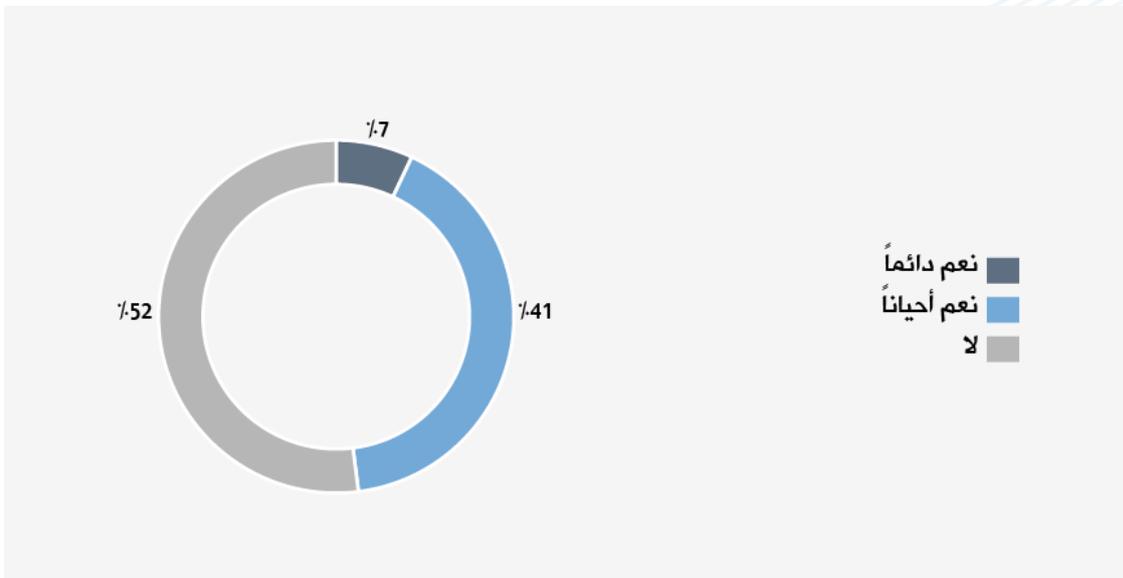
تم السؤال أيضاً عن مدى تفضيل العزلة وعدم الإختلاط بالآخرين، كنتيجة لممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث بيّن (50%) من العيّنة أنهم لا يفضلون العزلة، بينما أفاد (39%) أنهم يفضلونها أحياناً، في حين أفاد (11%) تفضيلهم للعزلة المستمرة وعدم الإختلاط بالآخرين. يوضّح الشكل (20) هذه النّسب:



الشكل (20): التوزيع النسبي لإجابات عينة الدراسة حول تفضيل العزلة وعدم الإختلاط بالآخرين

## 2.16 العصبية في التعامل مع الآخرين

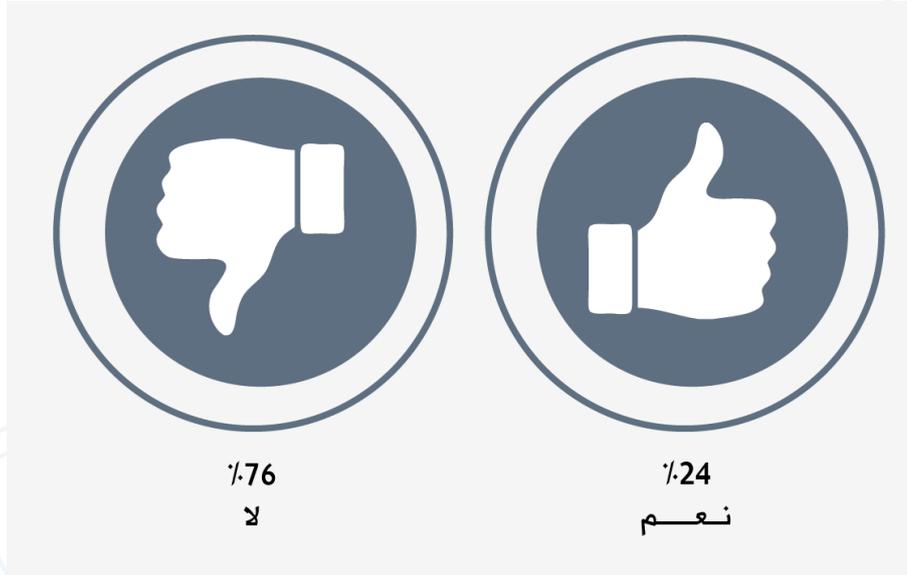
تم الاستفسار عن مستوى العصبية في التعامل مع الغير، حيث بيّنت النتائج أن (52%) من أفراد عيّنة الدراسة لا يتعاملون مع الغير بعصبية، مقابل (41%) يتعاملون أحياناً بعصبية، و (7%) عصبيتهم مستمرة تجاه الآخرين. يوضّح الشكل (21) هذه النسب:



الشكل (21): التوزيع النسبي لإجابات عيّنة الدراسة حول العصبية في التعامل مع الآخرين

## 2.17 اضطرابات النوم

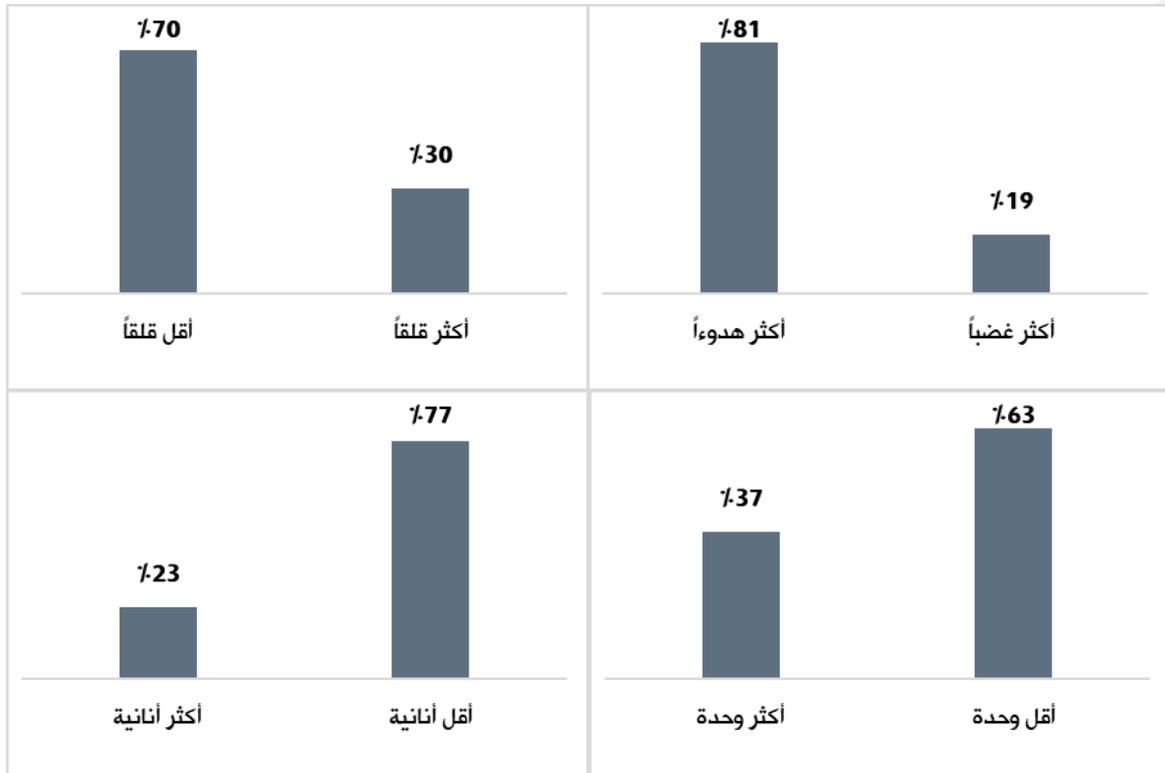
تطرقت الدراسة أيضاً إلى مدى التعرّض للأرق واضطرابات النوم، حيث أوضح معظم المبحوثين بأنهم لم يعانون من الأرق أو اضطراب النوم، بنسبة (76%)، بمقابل (24%) شعروا باضطرابات في النوم والأرق مؤخراً، الشكل (22) يوضح هذه النسب:



الشكل (22): التوزيع النسبي لإجابات عيّنة الدراسة حول اضطرابات النوم

## 2.18 الحالة المزاجية والانفعالات السلوكية

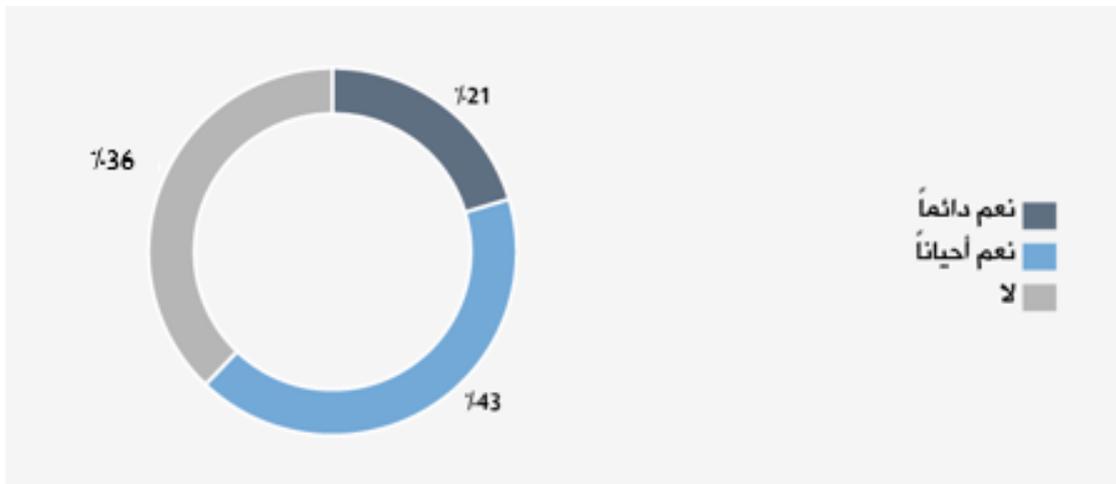
تم سؤال المبحوثين عن حالتهم المزاجية وانفعالاتهم السلوكية أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث بيّنت النتائج إيجابية السلوكيات بشكلٍ عام، حيث جاءت أكثر هدوءاً وأقل قلقاً، فضلاً عن انخفاض مستوى الشعور بالوحدة والأنانية، كما يتضح في الشكل (23):



الشكل (23): التوزيع النسبي لإجابات عيّنة الدراسة حول الحالة المزاجية والانفعالات السلوكية

## 2.19 الاستيقاظ من النوم

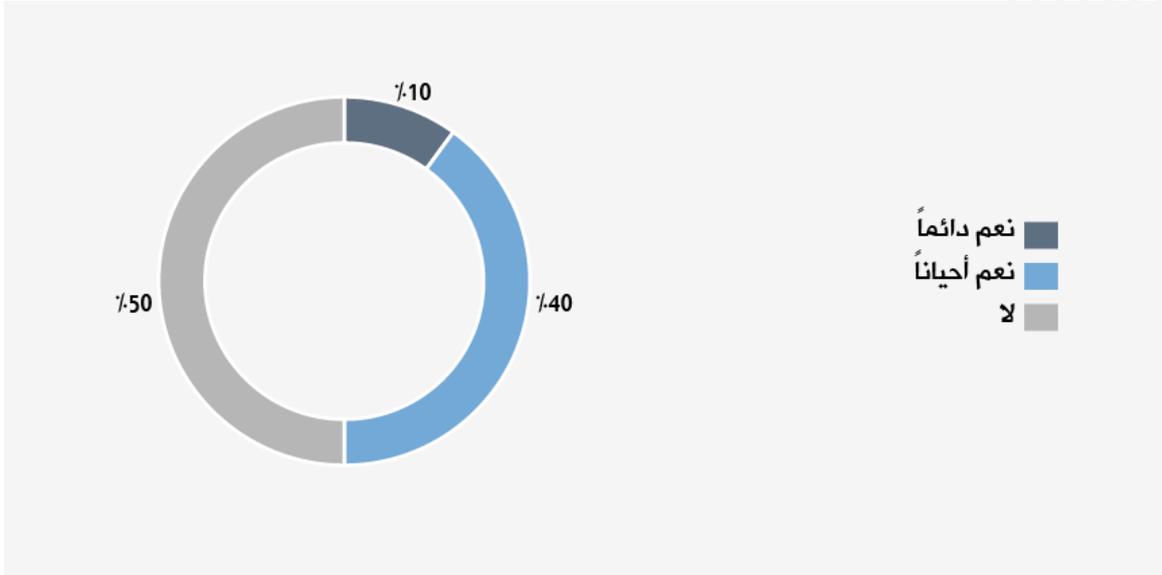
جرى الاستفسار عن مدى صعوبة الاستيقاظ من النوم صباحاً، حيث تبين أن (64%) يعانون من صعوبة الاستيقاظ من النوم، مقابل (36%) لا يعانون من أي صعوبة في الاستيقاظ. يوضح الشكل (24) هذه النسب:



الشكل (24): التوزيع النسبي لإجابات عيّنة الدراسة حول الاستيقاظ من النوم

## 2.20 الأعراض الصحية (الصداع وآلام الظهر والرقبة)

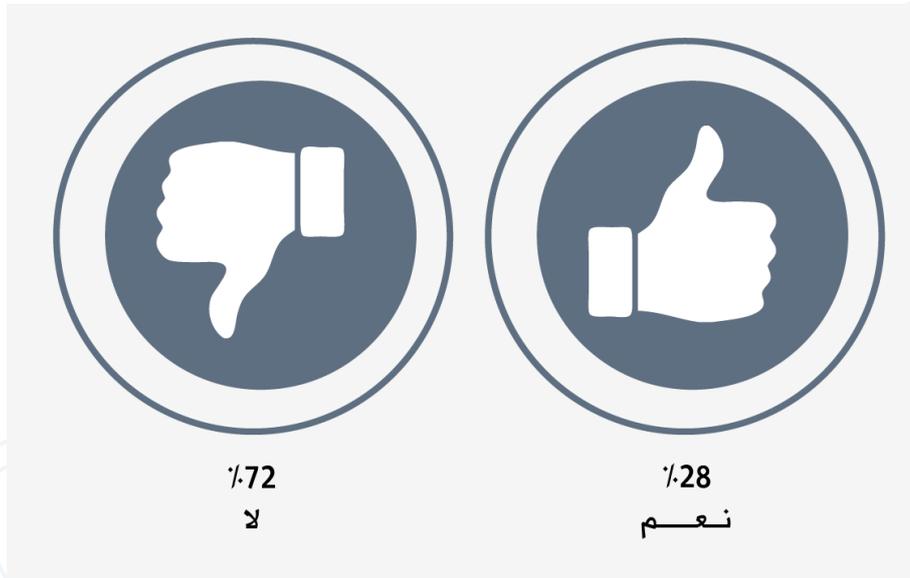
تم التقصي من أفراد عينة الدراسة عن التعرض لبعض المشاكل الصحية كالصداع وآلام الظهر والرقبة أثناء أو بعد ممارسة الألعاب الإلكترونية، حيث انقسمت الإجابات بالتساوي بين من يعانون من هذه الأعراض دائماً أو أحياناً بنسبة (10%) و (40%) على التوالي، في حين أفاد (50%) بأنهم لا يعانون من هذه الأعراض. يوضّح الشكل (25) بقية النسب:



الشكل (25): توزيع الإجابات حول الأعراض الصحية

## 2.21 تأثير الألعاب الإلكترونية على مستوى النظر

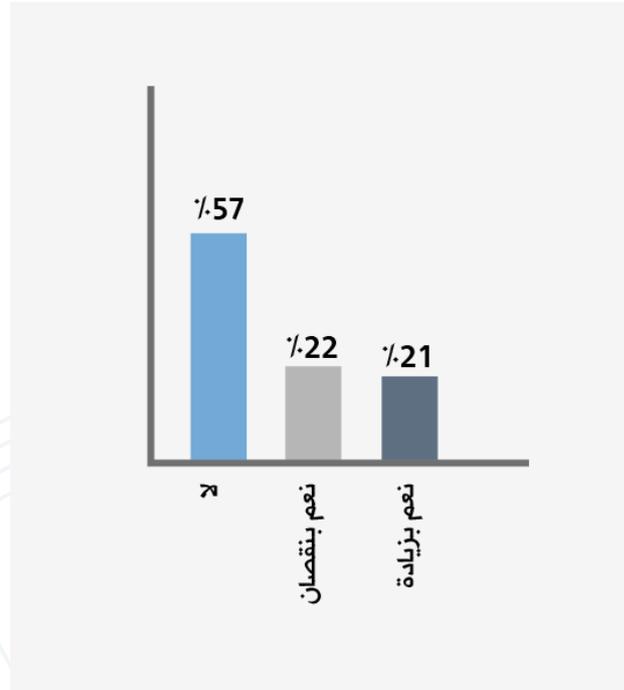
تم سؤال المبحوثين عن تغيير مستوى النظر لديهم، حيث أفاد (72%) أن مستوى النظر لم يتغير، في حين لاحظ (28%) تغيراً في مستوى نظرهم. يوضح الشكل (26) هذه النسب:



الشكل (26): التوزيع النسبي لإجابات عينة الدراسة حول تأثير الألعاب الإلكترونية على مستوى النظر

## 2.22 تأثير الألعاب الإلكترونية على الوزن

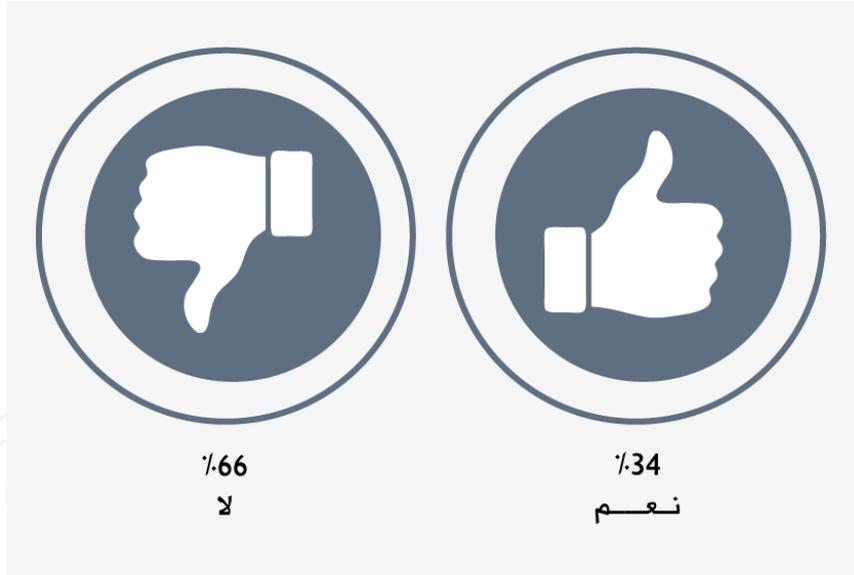
استقصت الدراسة أيضاً عن مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على تغير الوزن، وعليه تبين أن (57%) من عينة الدراسة لم يطرأ عليهم أي تغيير في الوزن مؤخراً، وفي الجانب الآخر، أفاد (22%) بأنهم لاحظوا نقصاً في الوزن، بينما لاحظ (21%) زيادةً في أوزانهم، كما يتضح في الشكل (27):



الشكل (27): التوزيع النسبي لإجابات عينة الدراسة حول تأثير الألعاب الإلكترونية على الوزن

## 2.23 العادات الغذائية

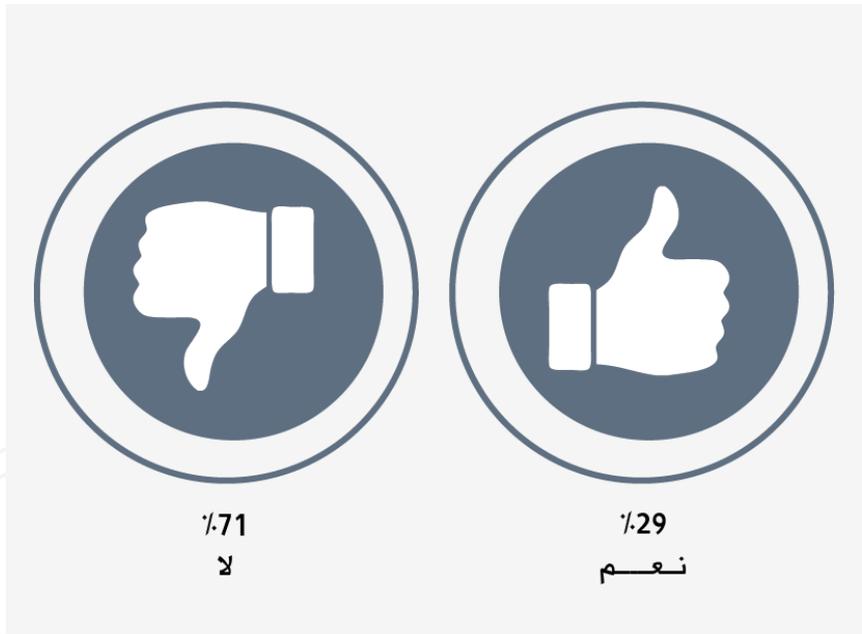
تم سؤال المبحوثين عن تغيير نظامهم الغذائي، حيث أفاد (66%) منهم أن نظامهم الغذائي لم يتغير، في حين لاحظ (34%) تغييراً في عاداتهم الغذائية. يوضّح الشكل (28) هذه النسب:



الشكل (28): توزيع الإجابات حول العادات الغذائية

## 2.24 ترك الألعاب الإلكترونية

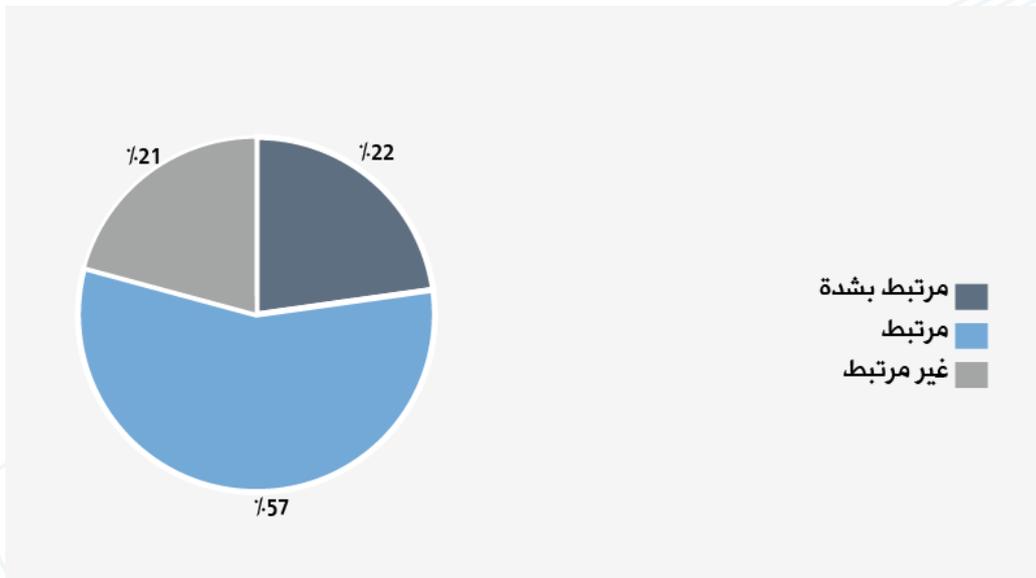
سُئِلَ أفراد عيّنة الدراسة عن تفكيرهم بترك الألعاب الإلكترونية، حيث أفادت الغالبية بنسبة (71%) بأنهم لم يفكروا بترك ممارسة الألعاب الإلكترونية، مقابل (29%) فقط فكروا بتركها، كما يتّضح في الشكل (29):



الشكل (29): التوزيع النسبي لإجابات عيّنة الدراسة حول ترك الألعاب الإلكترونية

## 2.25 الارتباط بالألعاب الإلكترونية

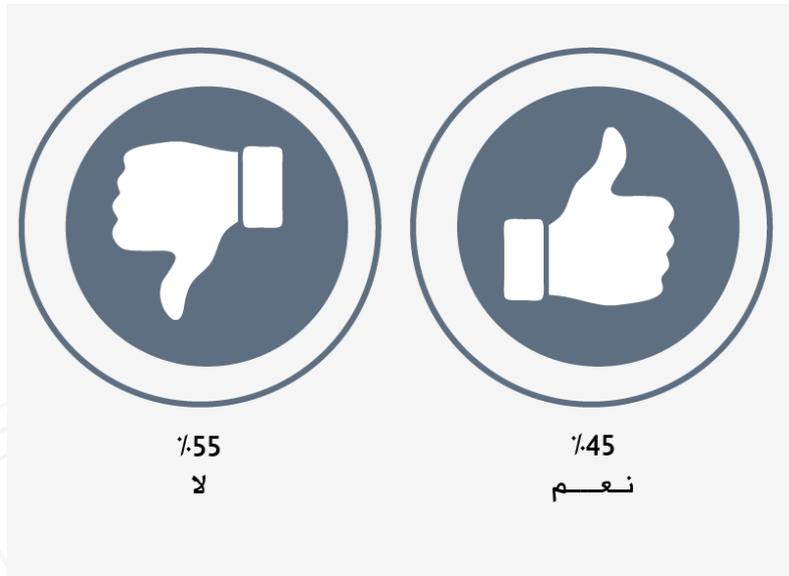
بسؤال المبحوثين عن مدى ارتباطهم وتعلقهم بالألعاب الإلكترونية، أفادت الغالبية بتعلقها وارتباطها بها بنسبة (79%)، (منهم 22%) أفادوا بتعلقهم الشديد بها)، مقابل (21%) أفادوا بعدم تعلقهم بهذه الألعاب وإمكانية تركهم لها في أي وقت، كما هو مبين في الشكل (30):



الشكل (30): التوزيع النسبي لإجابات عينة الدراسة حول الارتباط بالألعاب الإلكترونية

## 2.26 النصيحة بترك الألعاب الإلكترونية

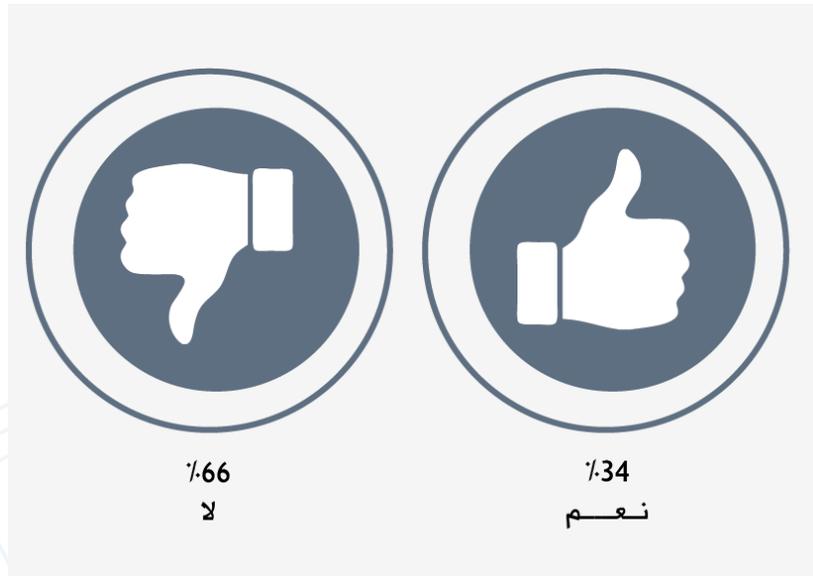
سُئل المبحوثون عن تلقّيم لنصائح مسبقة بترك الألعاب الإلكترونية نهائياً، حيث بيّن (55%) أنهم لم يتلقوا مثل هذه النصائح، مقابل (45%) تلقوا النصّح بتركها، كما هو مبين في الشكل (31):



الشكل (31): التوزيع النسبي لإجابات عينة الدراسة حول تلقّي النصّح بترك الألعاب الإلكترونية

## 2.27 خطورة الألعاب الإلكترونية

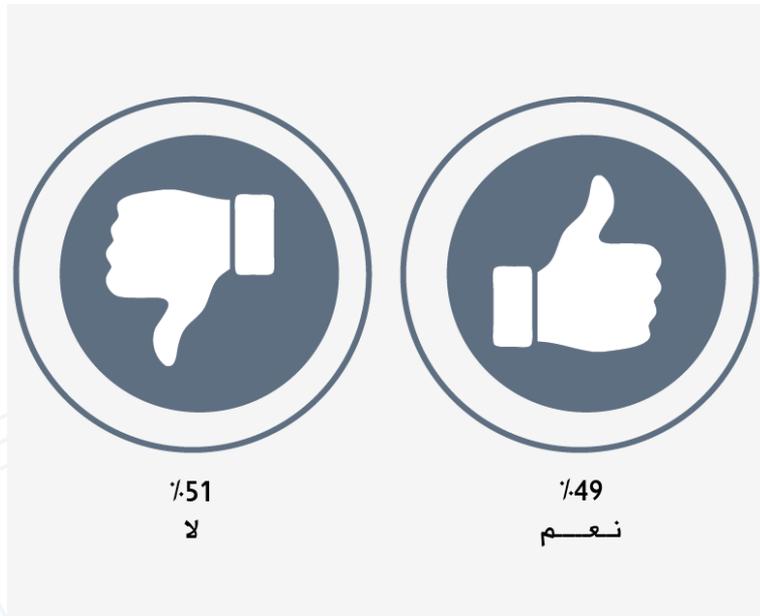
أما بشأن مدى خطورة ممارسة الألعاب الإلكترونية، فقد أوضحت نتائج الدراسة أن (66%) يعتقدون بانعدام خطورتها، بمقابل (34%) يعتبرونها خطيرة. الشكل (32) أدناه يوضّح النسب:



الشكل (32): توزيع الإجابات حول خطورة الألعاب الإلكترونية

## 2.28 إدمان الألعاب الإلكترونية

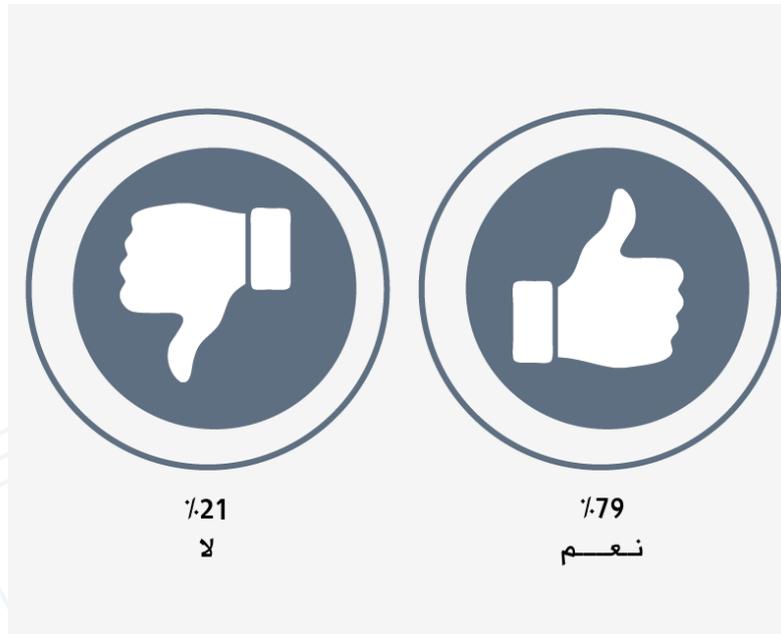
من جانبٍ آخر، تطرقت الدراسة إلى قابلية إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية، واحتمال استحالة التوقف عنها، وعليه تبين بأن (51%) لا يعتقدون أن ممارسة هذه الألعاب قد تؤدي إلى الإدمان. في المقابل، أوضح (49%) أن الألعاب الإلكترونية قد تؤدي إلى إدمانها واستحالة التوقف عنها، بحسب الشكل (33) أدناه:



الشكل (33): التوزيع النسبي لإجابات عينة الدراسة حول إدمان الألعاب الإلكترونية

## 2.29 تثقيف ممارسي الألعاب الإلكترونية، وتوضيح مخاطرها وسلبياتها عبر وسائل الإعلام

سُئل المبحوثون عن مستوى حملات التوعية والتثقيف بشأن سلبيات الألعاب الإلكترونية في وسائل الإعلام المختلفة، حيث أفاد (79%) بوجود معلوماتٍ عن سلبيات وخطورة ممارسة الألعاب الإلكترونية، بينما صرّح (21%) فقط بعدم اطلاعهم على مثل هذه المعلومات في وسائل الإعلام المختلفة. الشكل (34) يوضّح هذه النسب:



الشكل (34): التوزيع النسبي لإجابات عينة الدراسة حول تثقيف مستخدمي الألعاب الإلكترونية وتوضيح مخاطرها وسلبياتها عبر وسائل الإعلام

## 2.30 حظر الألعاب الإلكترونية

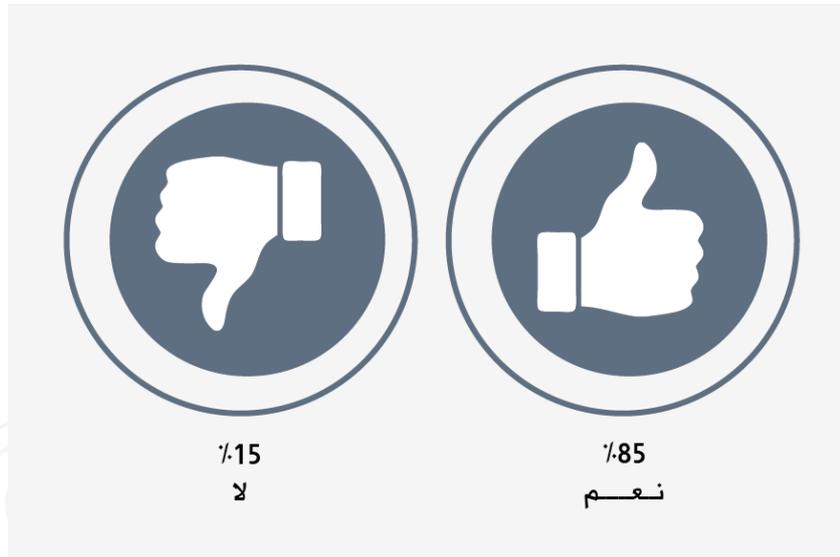
من جانبٍ آخر، تطرقت الدراسة إلى قرار بعض الدول حظر بعض الألعاب الإلكترونية لكثرة مخاطرها، فقد أوضح (58%) بأنهم لا يؤيدون قرار حظر هذه الألعاب، مقابل (42%) أيّدوا هذه الإجراءات في بعض الدول، بحسب الشكل (35) أدناه:



الشكل (35): التوزيع النسبي لإجابات عيّنة الدراسة حول حظر الألعاب الإلكترونية

## 2.31 معرفة الوالدين بأنواع الألعاب الإلكترونية

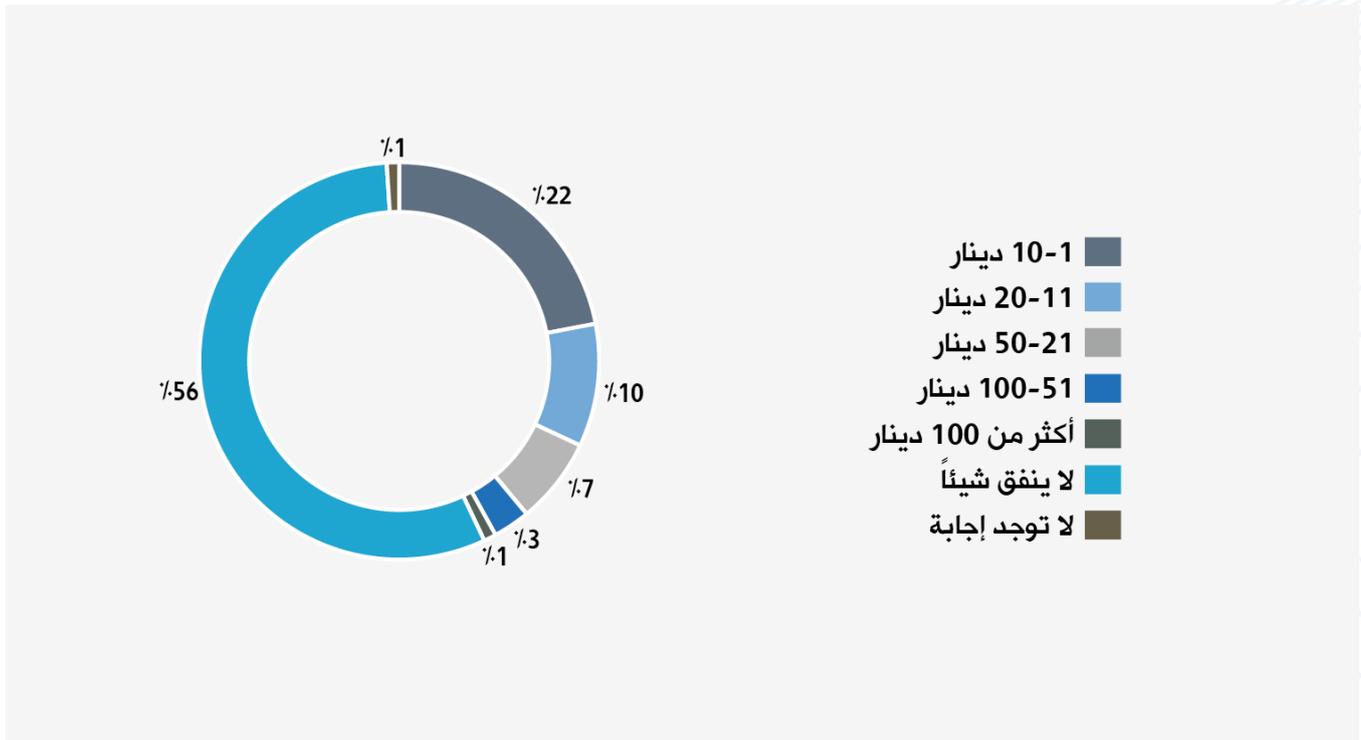
تم السؤال عن دراية وعلم الوالدين بأنواع الألعاب الإلكترونية الممارسة، حيث أكد (85%) بأن الوالدين على علم بأنواعها، في حين أفاد (15%) بجهل الوالدين بأنواع الألعاب الإلكترونية التي يمارسونها. الشكل (36) يوضح هذه النسب:



الشكل (36): التوزيع النسبي لإجابات عينة الدراسة حول معرفة الوالدين بأنواع الألعاب الإلكترونية الممارسة

## 2.32 معدّل الإنفاق الشهري على شراء الألعاب الإلكترونية

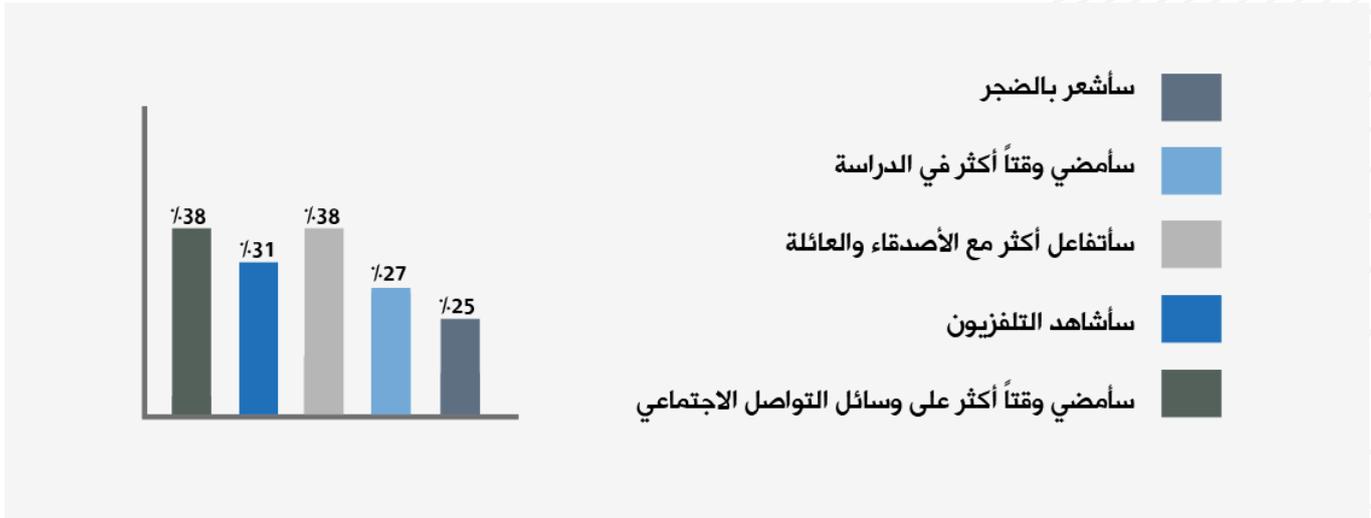
سُئل المبحوثون أيضاً عن التكلفة والإنفاق الشهري لشراء الألعاب الإلكترونية، وتبيّن أن (56%) من المبحوثين لا ينفقون أية أموال لشراء الألعاب الإلكترونية، ما يعني أنهم يختارون الألعاب المجانية فقط، مقابل (22%) ينفقون ما بين دينار بحريني واحد إلى 10 دنانير شهرياً، أما (15%) فقد كان إنفاقهم ما بين 11 إلى 20 ديناراً على هذه الألعاب. توزعت باقي النسب حسب الشكل (37):



الشكل (37): التوزيع النسبي لإجابات عيّنة الدراسة حول معدل الإنفاق الشهري لشراء الألعاب الإلكترونية

### 2.33 الخيارات البديلة لممارسة الألعاب الإلكترونية

بالتطرق إلى الخيارات البديلة للمبحوثين في حال تركوا الألعاب الإلكترونية، جاء التواصل مع الأصدقاء والعائلة، وتصفح وسائل التواصل الاجتماعي، في مقدمة الإجابات، تلتها مشاهدة التلفاز والدراسة.



الشكل (38): التوزيع النسبي لإجابات عينة الدراسة حول الخيارات البديلة لممارسة الألعاب الإلكترونية

مركز البحرين للدراسات الاستراتيجية والدولية والطاقة  
Bahrain Center for Strategic, International and Energy Studies

[www.derasat.org.bh](http://www.derasat.org.bh)    [derasatbh](https://www.instagram.com/derasatbh)